

azulejos
LAURA NO
Ludópolis, la ciudad de los juguetes
Ilustraciones de
CAMILO QUIROGA

Ludópolis, la ciudad de los juguetes

Una aventura en el futuro

Laura No

Ilustraciones
de Camilo Quiroga





Coordinadora de Literatura: Karina Echevarría
Autor de secciones especiales: Alejandro Palermo
Corrector: Mariano Sanz
Coordinadora de Arte: Natalia Otranto
Diagramación: Laura Barrios

No, Laura
Ludópolis, la ciudad de los juguetes / Laura No ; ilustrado por Camilo Quiroga. - 1a ed. - Boulogne : Estrada, 2018.
176 p. : il. ; 19 x 14 cm. - (Azulejos. Naranja ; 29)

ISBN 978-950-01-2354-9

1. Narrativa Infantil y Juvenil Argentina. I. Quiroga, Camilo, ilus. II. Título.
CDD A863.9282



COLECCIÓN AZULEJOS - SERIE NARANJA 29

Editorial Estrada S. A. forma parte del Grupo Macmillan.
Avda. Blanco Encalada 104, San Isidro, provincia de Buenos Aires, Argentina.
Internet: www.editorialestrada.com.ar
Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723.
Impreso en Argentina. / Printed in Argentina.
ISBN 978-950-01-2354-9

Índice

La autora y la obra



LAURA NO nació en 1973 y falleció en 2006. Desde muy pequeña, fue una lectora voraz. Fue, sobre todo, una amante de la narración, en todas sus formas, incluida la audiovisual; por eso, estudió Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires y escribió guiones para cine, cuentos y novelas para niños.

Siempre la cautivaron los mundos inventados. Por eso, la ciencia ficción la acompañó desde la adolescencia en sus recorridos como lectora y como espectadora. Dentro del vasto campo de este género, el cómic, el cine y el animé japonés tuvieron un lugar especial en sus gustos; y *Ludópolis* es, en parte, y según ella misma señaló, "un homenaje a tantas películas, historietas, novelas y series que me llenaron de ideas y preguntas".

En esta colección también hemos publicado su novela *El nombre secreto. La aventura escrita en las runas.*

Mundos de novela

El libro que van a leer es una novela. Una novela es un relato que protagonizan diversos personajes en un tiempo y en un lugar creados por el autor.

Al igual que el cuento, la novela narra una historia. Sin embargo, las novelas y los cuentos se diferencian entre sí por una serie de características. Un cuento es breve, suele tener pocos personajes y relata un único hecho, que se resuelve rápidamente. En cambio, la novela es un relato más extenso, que desarrolla una serie de acontecimientos; en general, las novelas están divididas en capítulos y tienen varios personajes. Entre los personajes de una novela, hay uno que es el más importante: se lo llama protagonista.

Cuando leemos una novela, nos asomamos al mundo creado por el autor y lo recorremos junto con el protagonista. Al acompañarlo, atravesamos con él diversas peripecias, lo vemos cambiar y, muchas veces, aprendemos junto con él. Por ejemplo, el protagonista de una novela de aventuras suele emprender un viaje que lo enfrentará a diversas situaciones, que pueden llegar a ser muy peligrosas. Y, generalmente, al final de ese recorrido, el personaje encuentra algo valioso para él o para la comunidad de la que forma parte.

Historias del futuro

Las novelas de ciencia ficción nos hablan de un mundo que se parece mucho al nuestro y, al mismo tiempo, está alejado de él en el tiempo o en el espacio. A veces, cuentan una historia que sucede en un futuro lleno de adelantos científicos y tecnológicos, en el que son habituales los viajes a otras galaxias. Otras veces, presentan una visión de la Tierra tal como podría ser dentro de muchos años. Los autores de historias de ciencia ficción se hacen preguntas que nos interesan a todos: ¿alguna vez las máquinas serán capaces de pensar por sí mismas?, ¿habrá seres inteligentes en otros lugares del universo?, ¿será posible viajar a través del tiempo?, ¿qué pasará cuando se agoten los recursos energéticos?, ¿qué ocurrirá si la contaminación del ambiente sigue aumentando?

En esta novela, Laura No nos invita a asomarnos al año 3006 y a acompañar al protagonista en un viaje lleno de sorpresas y de peligros. Como sucede en muchas novelas de aventuras, lo importante de este viaje es que, a lo largo del recorrido, el protagonista aprenderá nuevas cosas sobre el mundo y sobre sí mismo. Y, al finalizar la aventura, será más sabio, más valiente, más maduro y conocerá nuevas verdades, ocultas para la mayoría de las personas.

Ludópolis, la ciudad de los juguetes

Una aventura en el futuro

Planeta Tierra, 3006: bajo las cúpulas

Cerca de mil años atrás, los seres humanos
desencadenaron una serie de hechos que
culminaron en la devastación del planeta
y la desaparición de todas sus formas de vida.
Todas, menos una.
La forma de vida sobreviviente recuerda esos
acontecimientos con el nombre de “el Dominó”.
Hace mil años, la especie humana se extendía
hasta los rincones de cada continente.
Los humanos acorralaron a la naturaleza
y se acorralaron entre sí: la ambición desmedida
de algunos países derrumbó la primera ficha
y el desastre comenzó.
Contaminación del aire y de las aguas,
deforestación de bosques y de selvas,
guerra atómica y guerra biológica,
explotación y abandono de millones
de personas en todo el globo.

Entonces, la naturaleza se defendió con el clima
y hubo inundaciones y sequías, frío y calor,
huracanes y plagas.
Hambre, destrucción y muerte para hombres,
mujeres y bestias indefensas.
Pero había algunos humanos que no estaban
indefensos: tenían recursos y tecnología,
y los usaron sin preocuparse por los demás.
Unos pocos, en las grandes ciudades,
lograron protegerse del medio ambiente
enfermizo y moribundo del planeta,
transformando barrios enteros en domos[1]
herméticos. Construyeron muros y cúpulas
transparentes para no respirar el aire tóxico
y no mojarse con la lluvia ácida de la polución.
Mientras tanto, afuera de estas ciudades,
en el resto del mundo seguían desapareciendo
las últimas plantas, los últimos animales,
las últimas personas.
Con su tecnología, los recluidos crearon recursos
para alimentarse sintéticamente, sin vegetales

1 Cúpulas en forma de una media esfera.

ni ganado, e idearon la manera de purificar el aire
de sus domos para mantenerlo limpio.
Así, comenzaron a echar hacia el exterior,
hacia el planeta agonizante, toda su basura,
sus gases tóxicos, sus desechos químicos.
Y se extendió la desolación porque,
con los desperdicios de su tecnología,
arrasaron con lo poco que quedaba.
No existieron ya ni árboles ni hongos ni helechos
ni mamíferos ni reptiles en la tierra, ni pájaros
ni insectos en el cielo, ni algas ni peces
ni crustáceos en los mares.
Con el tiempo, las costumbres de la gente
encerrada cambiaron, las tecnologías cambiaron,
los mares y los continentes cambiaron.
Las ciudades crecieron un poco y se poblaron
un poco más, pero afuera solo seguía el silencio.
Siglos después, un día, algo apareció
en el gran desierto que era el mundo.
Tímidamente, comenzaron a germinar hongos,
plantas, pastos, árboles. Sin embargo, no eran
plantas que la gente pudiera reconocer,
porque la naturaleza había cambiado.

Extrañas hojas de extraños colores
(azul, magenta, turquesa, casi nunca verde)
fosforecían en la reciente vegetación.
Y unos zarcillos como tentáculos se estiraban
hacia las ciudades y se levantaban troncos
esponjosos y brotaban frutos palpitantes
y líquenes metalizados florecían a la sombra
de follajes pétreos. Pero no aparecía ningún animal.
La selva mutante, lentamente, silenciosa y sin
animales, rodeó las ciudades. Si los habitantes
habían pensado en volver a salir alguna vez,
se aterrorizaron y decidieron que la Tierra
nunca volvería a ser sana para vivir en ella.
Entonces, se separaron para siempre
de la naturaleza: crearon vehículos herméticos
para salir y mecanismos para evitar que el aire
del exterior o las hojas y las semillas
de la mutación contaminaran el interior
de las cúpulas. Los habitantes de las distintas
ciudades pudieron atravesar selvas y desiertos
para visitarse y comerciar entre sí, sin tener
que exponerse al mundo. A ese medio ambiente
mutante y nocivo que ya no era el suyo.

Al fin y al cabo, ¿para qué necesitaban
la anticuada naturaleza, si poseían las maravillas
de la tecnología?

29

Ludópolis, la ciudad de los juguetes

Laura No

En el año 3006, los seres humanos sufren las consecuencias del Dominó, una serie de catástrofes que tuvo lugar diez siglos atrás. En este mundo, rodeado de adelantos tecnológicos, Hado es enviado a Ludópolis y debe adaptarse a su nueva vida. Pero no le resulta sencillo.



Cód. 46604

ISBN 978-950-01-2354-9

9 789500 123549 >

macmillan education

estrada
Seguimos haciendo historia